Itinerari della rappresentazione. Transizioni tra spazio scenico e pubblico nel teatro partecipativo

Laura Farroni
Sara Berni

Abstract

Il saggio intende mostrare alcuni itinerari della rappresentazione nell'ambito del teatro partecipativo, cogliendo le relazioni tra spazio scenico e pubblico e le loro trasformazioni, al fine di evidenziare come sia necessario integrare le visioni disciplinari nella cultura della rappresentazione, come già accaduto nel passato, avendo a disposizione strumenti ed approcci comuni.
Tra le sperimentazioni spaziali dell'età contemporanea, spicca quella presente nella produzione dello spettacolo dal vivo. A partire dall'epoca classica, fino ad arrivare all'utilizzo delle nuove tecnologie, il teatro si è preoccupato di indagare a fondo il rapporto tra un pubblico, lo spazio in cui questo si viene a trovare e le relazioni sociali che di conseguenza ne scaturiscono.
Trasferire la città nel teatro e riportare il teatro nello spazio pubblico sono due dei temi fondanti di quasi tutte le innovazioni sceniche che percorrono tutta la storia teatrale.
Si è scelto di analizzare due casi in particolare che possono dare un'idea più diretta di quello che sta accadendo nel panorama performativo internazionale: *Remote X* (regia di Rimini Protokoll) e *Domini Públic* (regia di Roger Bernat). Si tratta di due spettacoli di tipo partecipativo 'spett-attoriale', strutturati intorno all'idea del coinvolgimento totale dello spettatore all'interno di una macchina ludico-esperienziale. In entrambi i casi lo spazio performativo viene sovrapposto e integrato allo spazio urbano, creando una situazione fittizia che allontana il punto di vista dello spettatore e gli permette di osservare la propria quotidianità con uno sguardo critico. Complice di questo processo è la collaborazione tra arti visive, *gaming*, programmazione digitale e disegno di città.

Parole chiave
Rappresentazione scenica, tecniche di rappresentazione digitale, disegno dei luoghi, teatro partecipativo, pubblico

Attività di Zona K. <www.zonak.it>.

doi.org/10.3280/oa-1016-c302

Introduzione

Il legame tra strumenti, metodi della rappresentazione e spazio scenico, nel corso dei secoli, si è mostrato complesso e ha generato immagini in cui città reale, spazi illusori, scenografie miste tra reale e fittizio, hanno sempre considerato alcuni fattori: ruolo del pubblico, effetti percettivi legati alla tematica, luogo di svolgimento della rappresentazione teatrale e cultura materiale [1]. La storia del teatro e della rappresentazione dimostrano che le maggiori sperimentazioni trasferiscono la città nel teatro, ma anche l'inverso, e impianti scenografici vengono creati nel corso del tempo a supporto di contesti urbani o a creazione degli stessi [2].
Attualmente, molte forme di rappresentazione teatrale sono un compendio di collaborazione tra arti visive, *gaming*, installazioni a supporto di eventi performativi, per la cui riuscita vanno considerati l'uso di tecnologie digitali, il ruolo del pubblico e i gradi di coinvolgimento dello stesso, in relazione alle strategie utilizzate. Concetti, questi, che rendono l'attuale produzione di performance teatrali, vicine alla produzione culturale museale, in cui virtuale, *gaming*, *storytelling* sono progettati in stretta interrelazione con il pubblico.
Le innovazioni giocano di nuovo un ruolo importante, come in passato [3], e scardinano spesso le strutture rigide delle scene lasciando emergere, attraverso *input* del regista, svolgimenti diversificati. In particolare, sono stati individuati due casi esemplificativi di teatro partecipativo, proposti dalle compagnie FFF di Roger Bernat e Rimini Protokoll. Essi saranno di seguito analizzati al fine di evidenziare come l'impatto sul pubblico e sulla percezione delle proposte dipenda in gran parte dalle tecniche, dagli strumenti e dalla scelta dell'ambientazione.
Cultura della rappresentazione, progettualità e transitorietà di azioni culturali, si basano su denominatori comuni e spazi di influenza trasversali allo sviluppo delle singole discipline nell'ambito delle arti e della rappresentazione dell'architettura e dell'ambiente.

Sulla transizione tra spazio scenico e spazio per il pubblico

Ogni pubblico che entra in un teatro ed è presente durante uno spettacolo è per definizione un insieme di corpi performanti, agenti (figg. 1, 2).
Nell'idea che abbiamo del teatro moderno troviamo, per quanto riguarda le figure di attore e spettatore, una polarità attivo/passivo sostenuta dalla differenza tra chi ha preparato in anticipo la propria azione e chi no, ma troviamo anche quello che viene definito "*loop di feedback*" [Fischer-Lichte, 2016]: attori e spettatori sono coinvolti in uno scambio continuo di messaggi in cui si crea un dialogo circolare tra le due parti durante tutta la durata della messa in scena.
Generalmente, quando si parla di pubblico, gli si attribuisce la caratteristica del coinvolgimento solo a partire dagli anni '60 del XX secolo, durante i quali il "*loop di feedback*" è stato indagato più intensamente e si mantiene, altrimenti, il focus sul progressivo isolamento dello spettatore nella sala buia, non notando però come questa abitudine si sia sviluppata solamente a partire dal XVIII secolo e come invece in quasi tutte le epoche sia stata richiesta una partecipazione attiva, della quale possiamo trovare riscontro brevemente percorrendone i momenti salienti.
Fin dal principio, nel teatro greco classico non esisteva la nozione specifica di pubblico: chi assisteva alla rappresentazione teatrale era il *demos*, il popolo tutto, e la finalità delle opere era fondamentalmente educativa. Gli spettatori non dovevano rimanere in silenzio, ma partecipare all'azione drammatica.
Nel teatro sacro medioevale la presenza dei fedeli nell'impianto scenico era funzionale a una piena immersione negli eventi rappresentati, al coinvolgimento emotivo, e allo stesso tempo aveva funzione drammaturgica; perciò, lo spettatore si trovava ad essere anche attore delle scene di massa. Un chiaro esempio è ciò che ebbe luogo nel 1304 a Firenze durante la giornata di rappresentazione dello *Spettacolo in Arno*. Lo spettacolo rappresentava, in uno spazio pubblico quale le sponde del fiume Arno, i gironi dell'Inferno, con un apparato scenografico colossale, corredato di odori, colori, installazioni che portavano gli spettatori a sentirsi parte di ciò che accadeva. Il singolo individuo veniva collocato all'interno di una macchina scenica

Fig.1. *Les Spectatteurs de l'orchestre*. Series Croquis pris au théatre par Honoré Daumier. Le Chiarivari, 9 Aprile 1864. Litografia.

che gli permetteva la piena identificazione con i dannati dell'Inferno, per essere educato verso l'obbedienza e la fiducia nel nuovo governo fiorentino [Ventrone 2016].
Durante il Barocco, l'idea di immergere lo spettatore all'interno della macchina visuale del teatro era diventata la base della strategia comunicativa [Ciammaichella 2021; Fagiolo, Sturm 2022]. L'obiettivo era quello di sviluppare una percezione soggettiva dell'impianto scenico e una valorizzazione del singolo all'interno della comunità spettatoriale. A testimoniare l'ampiezza e l'importanza di questo tema è il testo appena pubblicato, *Corti europee del teatro barocco*, risultato di lunghe ricerche su scenografie barocche con la partecipazione di studiosi di fama e giovani ricercatori [Fagiolo, Sturm 2022] (fig. 3).
I Futuristi e i Dadaisti, più avanti, lasciano l'edificio teatrale e ampliano la divulgazione dello spettacolo alla comunità, provocano, accusano, cercano di impressionare il pubblico, lo coinvolgono in maniera violenta, quasi lo costringono a partecipare secondo un ideale di forzatura al risveglio e di restituzione del teatro al popolo.
Possiamo notare, a questo punto, come il ruolo del pubblico sia sempre stato legato alla struttura degli spazi in cui la rappresentazione veniva eseguita. L'ambiente circolare permette una maggiore disponibilità al coinvolgimento e possiamo individuarlo nel teatro classico e, in una riformulazione successiva, nel teatro all'italiana. In quest'ultimo è interessante come la

Fig. 2. *Un Nouveau théatre modéle. Rien n'y a été négligé pour la commodité des spectateurs.* Series Croquis pris au théatre par Honoré Daumier. Le Chiarivari, 30 Gennaio 1864. Litografia.

forma a ferro di cavallo dia non solo una visione uniforme da tutti i punti dello spazio destinato allo spettatore, ma favorisca le dinamiche di comunità (fig. 4).
Il primo a sconvolgere lo spazio visivo del pubblico europeo è Max Reinhardt [Fischer-Lichte 2016] che introduce, a cavallo tra '800 e '900, una *hanamichi,* passerella propria dello spettacolo Kabuki, portando gli spettatori alla necessità di selezionare attivamente il proprio interesse e concentrarsi quindi su una sola sezione dello spazio scenico. Il fatto che lo spettacolo avvenga tutto intorno porta non solo a guardare questo in maniera diversa, ma anche a percepire gli altri spettatori (figg. 5, 6).

La cultura della partecipazione e la relazione con la rappresentazione

Partendo da queste premesse, negli ultimi decenni si è sviluppata una forma teatrale definita 'di partecipazione', che colloca lo spettatore non solo al centro dell'azione performativa, ma lo vede come principale protagonista.
Poiché esistono diverse forme di teatro partecipativo, è utile vedere come esse possono essere divise schematicamente [Pedullà 2021]:
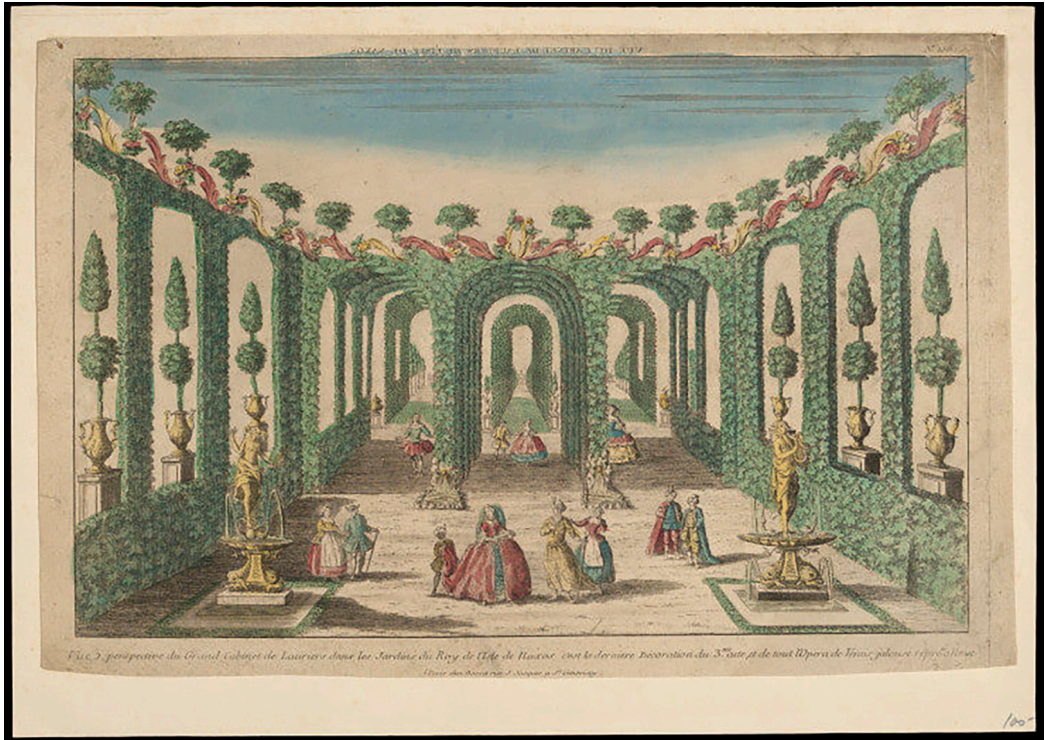
Fig. 3. *Venere Gelosa*, Teatro Novissimo in Venezia. Atto III: L'isola di Naxos, il giardino di Roy di Giacomo Torelli, colorato a mano da Pierre Aveline e Privil de Roy, Parigi 1643.

– Forma immersiva: l'ambiente precostituito è invariabile e il pubblico è posto all'interno di un paesaggio, senza la possibilità di modificare il contesto.
– Forma interattiva: in molti casi il pubblico rimane nello spazio della platea, ma può gestire una co-partecipazione con azioni fisiche o vocali.
– Forma partecipata: gli spettatori non prendono parte solo all'evento spettacolare, ma in qualche modo anche al processo creativo. Il teatro svolge in molti casi una funzione di inclusione sociale.
– Forma spett-attoriale: la partecipazione è a tutto campo. Perché ciò si verifichi è necessario che i partecipanti all'evento vengano guidati, diventando appunto spett-attori: spettatori in quanto assistono a ciò che accade e attori in quanto agiscono [Boal 1977].
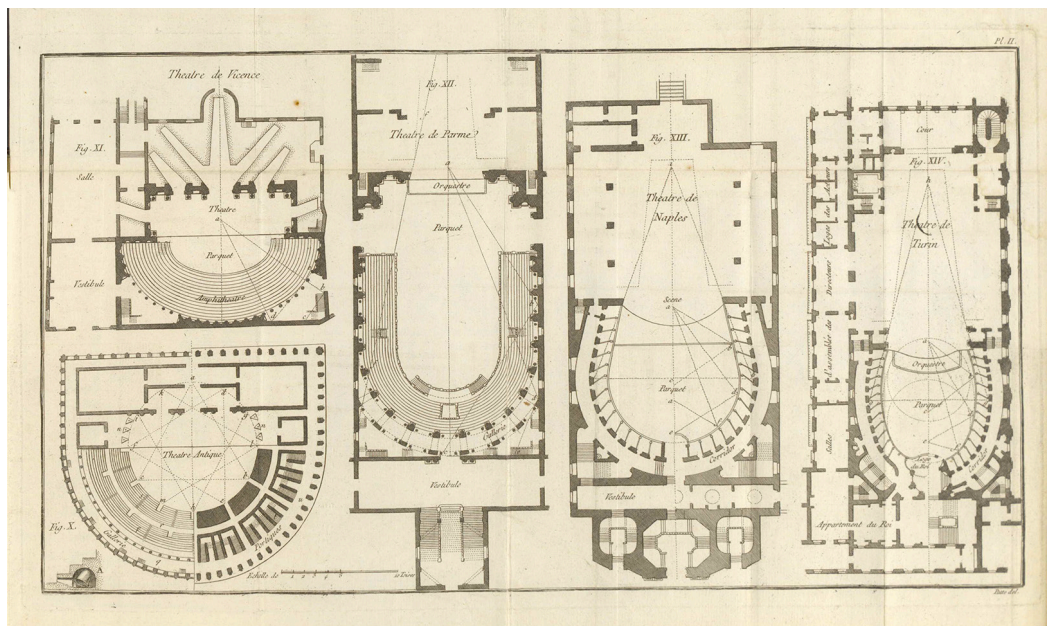
Fig. 4. P. Patte, *Essai sur l'architecture théatrale*, 1782.

Gli spettacoli proposti dalla compagnia FFF di Roger Bernat e dal collettivo Rimini Protokoll analizzati qui di seguito, si basano su una dinamica spett-attoriale [4].
Nei primi anni 2000, il collettivo tedesco Rimini Protokoll inizia a lavorare con l'intento di sviluppare gli strumenti teatrali in modo da dare una prospettiva diversa sul rapporto tra spettatore e spettacolo: il pubblico non è più fruitore di un impianto scenico predeterminato, ma componente attiva di un dispositivo di tipo ludico-esperienziale.
Da questa ricerca nasce *Remote X*, una serie di spettacoli pensata e realizzata come performance itinerante *site-specific*, o più precisamente *site-adjusted* [Gislon, Schiocchet 2020]. Nel titolo, la parola *Remote* sta ad indicare il dispositivo di controllo del pubblico da remoto, mentre la *X* viene sostituita dal nome della città in cui viene proposta la performance.
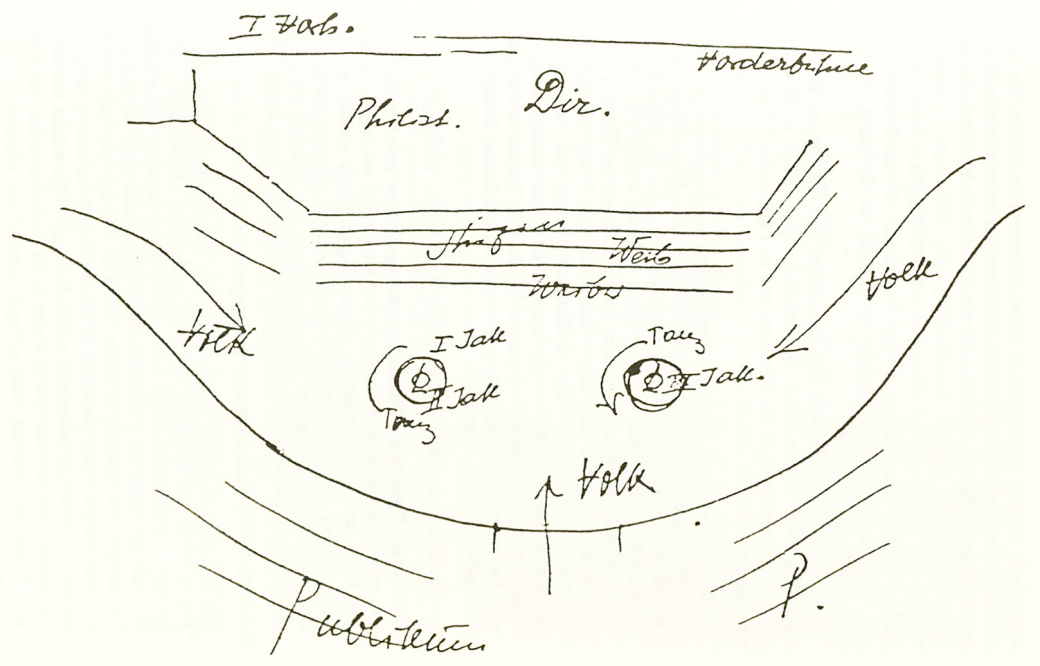
Fig. 5. Max Reinhardt. *Schema della scena giacobina*. Festival in rime tedesche di Gerhart Hauptmann, 1913.
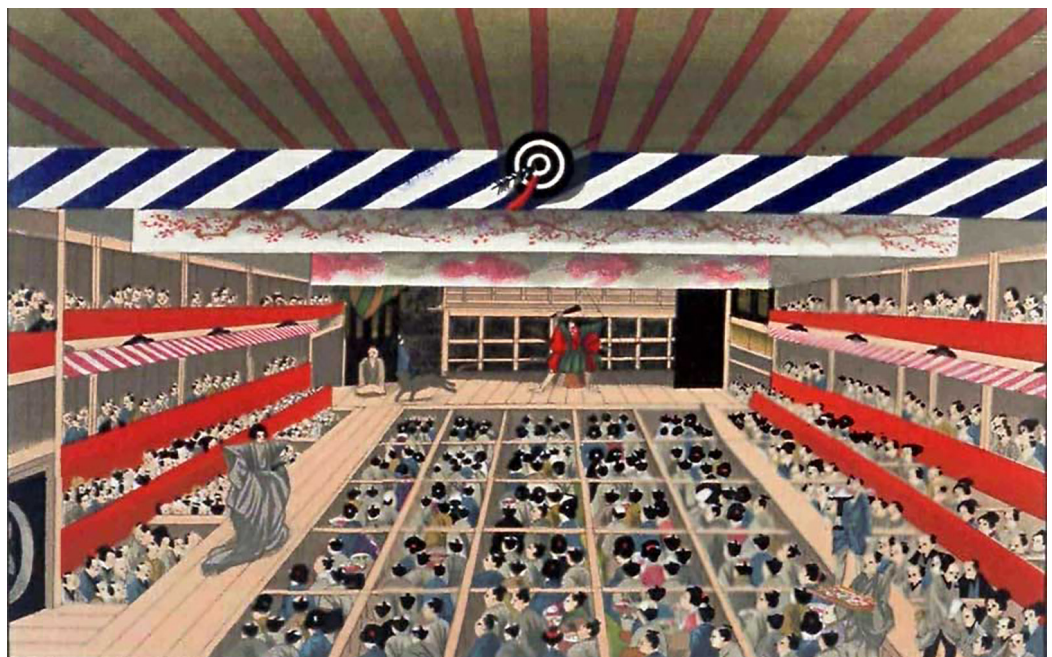
Fig. 6. JMW Silver, Performance Kabuki da *Sketches of Japanese Manners and Customs*. Londra, 1867.

L'ambiente performativo non sembra essere un ambiente appositamente creato, né modificato in alcun modo, ma impatta con l'ambiente reale, utilizzandolo come campo da gioco, senza però lasciare traccia dopo il suo passaggio. Questo è possibile attraverso una sovrapposizione di due spazi identici: quello creato per la performance e quello urbano preesistente. La mappa scenica coincide con la mappa urbana, dando la sensazione che il campo di gioco sia privo di confini e che i giocatori/spettatori possano spostarsi al suo interno in totale libertà. Quello che succede, invece, è che il pubblico diventa *avatar* in carne ed ossa del dispositivo ludico.
Tra una città e l'altra si trovano spazi ricorrenti per i quali il percorso passa, come ad esempio il cimitero, una chiesa, un supermercato, un attraversamento pedonale, in una ricorsività che evidenzia la ricorsività della cultura umana.
Il pubblico dello spettacolo si trova ad osservare scene di vita quotidiana come se fossero una *pièce* teatrale. Mentre il pubblico di *Remote X* (figg. 7, 8), quindi, assiste a una rappresentazione fittizia, i passanti assistono a una situazione performativa reale, ma senza capire a pieno ciò che avviene.
Analogamente, il regista catalano Roger Bernat, formato nel campo dell'architettura, si avvicina al teatro con una visione fortemente concentrata sulla spazialità. Si discosta dalle pratiche teatrali contemporanee e inizia a sperimentare, studiando in particolar modo i punti di distanza e di contatto tra scena e platea.

Fig. 7. Foto di alcuni momenti di Remote X. Fotografia di Luca D'Agostino.

In gran parte dei suoi lavori, Bernat elimina l'edificio teatrale, tornando allo spazio pubblico della piazza o a edifici liberamente accessibili e fornendo allo spettatore non una rappresentazione da fruire, ma un dispositivo con cui interagire. Le piazze utilizzate non sono chiuse alla circolazione delle persone non coinvolte nella performance. Roger Bernat afferma: "No se pretende 'privatizar' el espacio público. El público, con sus auriculares 'alquilados', puede mezclarse con transeúntes ocasionales sin que esto afecte la legibilidad de la pieza" [5].
Domini Públic, del 2008, ha come principio di base l'interazione ed è strutturato come un gigantesco gioco da tavolo in cui gli spettatori rappresentano le pedine che il regista muove nello spazio scenico (fig. 9).
Gli unici elementi posizionati artificialmente per lo svolgimento dello spettacolo sono dei cartelli con le scritte 'destra' e 'sinistra' come punti di riferimento spaziali. Il movimento di massa creato nella prima parte della performance mira proprio a creare un focus sui partecipanti e sulla loro posizione nella piazza, che diventa indicatore di personalità, svuotando la scena di ogni indizio spaziale concreto. Il meccanismo teatrale 'domanda-risposta-movimento' ricalca il procedimento 'domanda-risposta-appartenenza' proprio dell'agire sociale.

Durante *Domini Públic* il pubblico viene trascinato al centro di una struttura a spirale, "che è la forma di qualunque gioco da tavolo, a partire dal gioco dell'oca" [Fratini 2009] e che non permette di scegliere la propria direzione né prevedere ciò che sta per succedere, ma solo seguire le indicazioni di spostamento provenienti dalla voce in cuffia.

Transizioni di pensieri per le conclusioni

Esattamente come accade nei videogiochi, lo sviluppo della mappa di qualsiasi impianto scenico è strettamente legato alla costruzione dell'ambiente tridimensionale in cui si andrà ad agire. È il caso di prodotti come *Remote X*, la cui modifica di volta in volta tiene conto della struttura drammaturgica di base, dei luoghi imprescindibili, e si sviluppa in un primo momento tramite mappa virtuale, per poi solo successivamente essere definita sul luogo reale. Lo scheletro della performance segue alcune linee guida pensate dai registi su base teorica che vengono fatte coincidere con i luoghi realmente disponibili *site-specific*.

Fig. 8. *Remote X*. <www.zonak.it>.

Fig. 9. Roger Bernat, Domini Públic. <www.zonak.it>.

Quando il cervello umano si muove all'interno di una struttura, non si limita solamente ad interagire con l'ambiente, ma istintivamente crea una mappa cognitiva degli spazi attraversati. Se lo spettatore compie un'azione insolita in un determinato luogo, lo memorizzerà come punto di interesse nella sua mappa mentale. Automaticamente i punti in cui determinati comportamenti sono eseguiti assumeranno una valenza differente da quella già presente e verranno amplificati nella percezione che nel futuro ogni individuo avrà di quel luogo (fig. 10). Lo spettatore di *Remote X*, pertanto, avrà una memoria fisica ed emotiva durevole delle zone della città attraversate durante la performance.

Allo stesso modo, lo spettatore attento di *Domini Públic* saprebbe ricostruire i suoi spostamenti nella piazza con una precisione sorprendente poiché, non avendo coscienza di ciò che sarebbe successo di lì a poco, la sua mente ha in qualche modo strutturato una memoria spaziale utile. Potrà capitare che allo spettatore venga chiesto di sdraiarsi a terra o di saltare, azioni che non avrebbe mai compiuto in una situazione esterna all'avvenimento in questione, pertanto, la sua percezione della piazza sarà diversa da quella quotidiana ed egli si troverà a notare particolari nuovi e prendere punti di riferimento insoliti.
Il lavoro negli spazi urbani consiste nel creare un organismo che si sovrapponga ad un altro preesistente, in quanto la città stessa è un prodotto artificiale in movimento in cui vigono delle leggi. Si tratta di analizzare le norme di base del contesto urbano di riferimento, che variano al variare del luogo, e costruire un meccanismo che ne tenga conto attivamente. La cultura materiale teatrale si potenzia dell'immaterialità.
La condizione che sovrappone la mappa cittadina reale a quella performativa e ne sfuma i confini, è sostenuta dall'assenza di un'interruzione fisica che decreti inizio e fine dello spettacolo. Nelle rappresentazioni confinate allo spazio del teatro o a qualsiasi spazio definito da ingresso, uscita, palco e platea, aiutato dalla condizione di buio in sala, il pubblico si trova a definire uno stacco tra realtà e finzione, mentre negli spettacoli partecipativi collocati in uno spazio urbano questa interruzione della realtà apparentemente non si verifica e gli spettatori sono portati a credere di poter agire in libertà, ovvero trascendendo le regole sociali abituali.
In entrambe le proposte, il teatro viene immerso nella quotidianità e ne ridiventa parte integrante con il sostegno le tecnologie digitali e la fusione della pratica registica con discipline quali la rappresentazione dell'ambiente, dell'architettura e la simulazione.
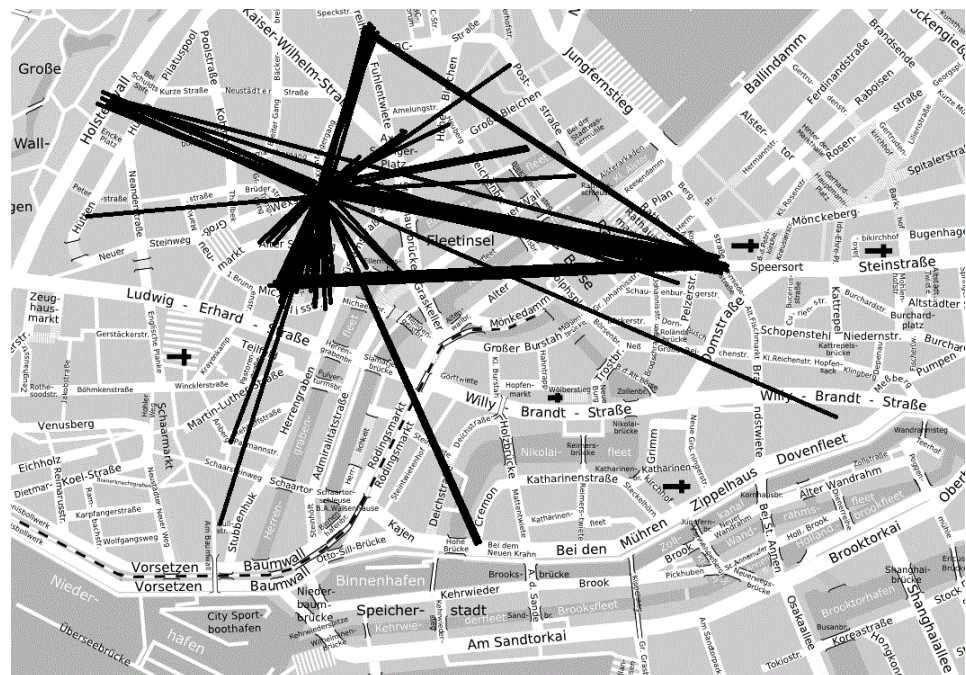
Fig. 10. Mappa degli spostamenti di una persona comune in città

Note

[1] L'espressione 'cultura materiale' è usata da F. Fatta, nella *Prefazione* in Ciammaichella 2021, p. 7.

[2] Cfr. F. Fatta, *Prefazione* in Ciammaichella 2021, p. 8.

[3] Il ruolo delle innovazioni nell'ambito della macchina teatrale è approfondito in Ciammaichella 2021. In particolare si affrontano le relazioni tra scenografie e apparati a Venezia tra XVI e XVII secolo, anche attraverso ricostruzioni digitali 3D che esplicitano lo spazio scenico e la posizione del pubblico.

[4] Cfr. S. Berni (2022), *Teatro e Gioco. Due casi di studio: Rimini Protokoll e Roger Bernat*, tesi di laurea, Alma Mater Studiorum Bologna.

[5] <www.rogerbernat.info/dominipublic> (consultato il 2 febbraio 2023).

Riferimenti bibliografici

Arfara K. (2009). Aspects of a New Dramaturgy of the Spectator. Rimini Protokoll's 'Breaking News'. In *Performance Research*, 2009, pp.112-118.

Boal A. (1977). *Il teatro degli Oppressi.* Milano: Feltrinelli.

Ciammaichella M. (2021). *Scenografia e prospettiva nella Venezia del Cinquecento e Seicento. Premesse e sviluppi del teatro barocco.* Napoli: La scuola di Pitagora.

Fagiolo M., Sturm S., *Le corti europee del teatro barocco. Disegni di scenografie fra Italia, Francia e Impero: le collezioni di Stoccolma e di Budapest*. Roma: Gangemi.

Fischer-Lichte E. (2016). *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*. Roma: Carocci.

Fratini R. (4 novembre 2009). *Se puede creer.* <www.tea-tron.com> (consultato il 2 febbraio 2023).

Gislon G.Z., Schiocchet M.L. (2020). O estranhamento do turismo controlado: no àudio tour Remote Buenos Aires do Rimini Protokoll. In *Urdimento,* vol.2, n. 38, pp.1-28.

Marzo J.L. (2018). Se sospecha de su participación. El espectador de la vanguardia. In I. Duarte, R. Bernat (a cura di). *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans,* pp. 64-82. Murcia: Centro Párraga, Cendeac y Elèctrica Produccions.

Molina V. (2018). Carta breve para mirar a los actores (al modo de Jean du Chas). In I. Duarte, R. Bernat (a cura di). *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans,* pp. 12-38. Murcia: Centro Párraga, Cendeac y Elèctrica Produccions.

Pedini G. (2021). *Sei racconti. Teatri occidentali oggi.* Bologna: Pàtron.

Pedini G., Salvador M., Arcagni S., A. R. Galloway (a cura di). (2022). *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica*. Roma: Luca Sossella.

Pedullà C. (2021). *Il teatro partecipativo. Paradigmi ed esperienze. Focus su Roger Bernat_FFF e Rimini Protokoll.* Corazzano: Titivillus.

Sinisi S., Innamorati I. (2003). *Storia del teatro: lo spazio scenico dai greci alle avanguardie*. Milano: Paravia Bruno Mondadori.

Ventrone P. (2016). *Teatro civile e sacra rappresentazione a Firenze nel Rinascimento.* Milano: Le Lettere.

Autori
Laura Farroni, Università degli Studi Roma Tre, laura.farroni@uniroma3.it
Sara Berni, Università degli Studi Roma Tre, sara_berni@libero.it

Per citare questo capitolo: Farroni Laura, Berni Sara (2023). Itinerari della rappresentazione. Transizioni tra spazio scenico e pubblico nel teatro partecipativo/Itineraries of Representation. Transitions between Scenic Space and Public Space in Participative Theatre. In Cannella M., Garozzo A., Morena S. (a cura di). *Transizioni. Atti del 44° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Transitions. Proceedings of the 44th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 427-446.

 Isbn 9788835155119

Itineraries of Representation. Transitions between Scenic Space and Public Space in Participative Theatre

Laura Farroni
Sara Berni

Abstract

The purpose of this paper is to display the itineraries of representation in the participative theatre, capturing the relations in between performing space and public space and their transformation, to mark the importance of combining the academic approach with the culture of representation, as it has already been in the past, using common tools and methods.
Among the space-based experimentations in the contemporary era, the one regarding the perforce stands out. Starting from the classical era, arriving at the new technologies, the theatre has been trying to study the relationship between the public, a space in which this is placed, and the social relations that come out in that situation.
Bringing the city into the theatre and bringing back the theatre to the public space are two of the main themes of almost every renovation in the history of the theatre.
We're analyzing here two examples, specifically, that can bring a clearer idea of what's happening in the international performing field: *Remote X* (from Rimini Protokoll) and *Domini Públic* (from Roger Bernat). Those are two 'spett-actorial' participative shows, based on the idea of complete involvement of the spectator in the ludic-experiential machine. In both cases, the performing space is overlayed and integrated into the urban space, in a way that it creates a fictional scenario that alienates the point of view of the spectator and makes them observe their everyday life in a different way. The main partner in this process is the co-operation of visual arts, gaming, digital programming and urban drawing.

Keywords
Scenic Representation, Digital Representation Techniques, Drawing of Places, Participative Theater, Audience

Zona K Performance.
< www.zonak.it>.

doi.org/10.3280/oa-1016-c302

Introduction

In the centuries, the connection between tools, representation methods and performing space has been complex and it has created images in which the real city, the fictional spaces, the artificial scenography evolved considering some elements: the role of the audience, perception's effects, the place where the performance happens and the material culture [1]. The history of theatre and representation shows how the major examples try to bring the city in the space of the theatre and the other way around, creating scenographies supporting urban spaces or recreating them entirely [2].
Right now, many of the theatre forms are a collection of visual arts, gaming, exhibits supporting performances and using digital technologies, the role of the audience and its participation to make those happen. These kind of work brings theatre closer to the museal culture, in which virtual support, gaming, and storytelling are conceived in a strict relation to the role of the audience.
Innovations play an important role in theatre, as in the past [3], and they often take off the rigid structures of the scenography, in order to let emerge, thanks to the guidance of the director, a different development of the show.
This is particularly clear in two cases of participation theatre, shown by FFF company directed by Roger Bernat and Rimini Protokoll collective. They'll be analyzed here to point out how techniques, tools, settings are important for the development of representation culture and how the audience is the main part of it.
Representation culture, projectuality, and motility of cultural actions are all based on common points and cross-cutting influences between disciplines of arts, architecture and environment.

About the transition from scenic space to space for the audience

Every time that an audience enters a theatre and attends a show, it is by default a group of performing and acting bodies (figs. 1, 2).
In the idea that we have of actor and spectator in modern theatre, we find a difference in active/passive between who knows what is going to happen and has prepared for their action and who don't, but we also find the process called "feedback loop" [Fischer-Lichte 2016]: actor and spectator are both envolved in a constant exchange of messages, creating a circular communication throughout the representation.
When we usually think about the audience, we focus on the feature of involvement as it has started to appear in the '60s of XX century, years in which the "feedback loop" has been more deeply studied, and we focus otherwise on the audience's progressive isolation in the dark auditorium, without noticing that this habit has developed only after the XVIII century meanwhile in almost every other era the audience had been supposed to actively participate. We can briefly go through the main points of that.
In the beginning, in the classic greek theatre, the specific concept of audience did not exist: the ones attending the show where the *demos*, the whole people of the city, and the goal of the show was to educate them. The audience wouldn't be silent, but it had to participate to the dramatic action.
In the medioeval sacred theatre, the presence of the believers in the scenic space was functional to a full immersion in the events, a full emotional involvement, and a the same time it had a dramaturgical function, so that the spectator was to be actor as well. A clear example can be found in what happened in Florence in 1304 during the *Spettacolo in Arno*. The show represented, in a public space, the circles of Hell, with a massive scenography filled with smells, colours, setups to make the spectators feel like they were part of what was happening 'on stage'. The single person was collocated in the middle of a huge machine which allowed the full identification with the condemned souls, just enough to be educated to the obedience towards the new government of Florence [Ventrone 2016].
During the Baroque, the idea of the immersion in the visual machine of theatre has been the main communication strategy [Ciammaichella 2021; Fagiolo, Sturm 2022]. The aim was to

CROQUIS PRIS AU THÉATRE PAR DAUMIER 1.

Mon Martinet, 172 r. Rivoli et 41 r. Vivienne   Lith. Destouches, 28 r. Paradis Pre

LES SPECTATEURS DE L'ORCHESTRE
Il y a de jolies jambes ... tous satisfaits !

Fig. 1. *Les Spectatteurs de l'orchestre*. Series Croquis pris au théatre par Honoré Daumier. Le Chiarivari, 9 Aprile 1864. Lithograph.

develop a subjective perception of the scenography and to value the single person in a group of spectators. All about the importance of this topic is the brand new book *Corti europee del teatro barocco*, as a result of prolonged researches about Baroque's scenography and written by renowned scholars and young researchers [Fagiolo, Sturm 2022] (fig. 3).
Futurism and Dada movement came out of the theatre building and tried to bring the shows back to the community, blaming, provoking, trying to impress the audience, violently involving it, almost forcing it to participate in a research of a waking up idea.
We can now notice as the role of the audience has always been connected with the spaces where the performance took place. The circular space gives a bigger chance to be involved and we can find it in the classical theatre and, in a slightly different way, in the 'italian theatre' formula. Remarkable, about this last one, is the fact that the U-shaped concept doesn't just allow an even view from each point in the auditorium, but it also helps a community dynamic (fig. 4).
Max Reinhardt is he first to disrupt the visual space of the european audience [Fischer-Lichte 2016]. He introduces, between '800 and '900, a *hanamichi*, a sort of walkway typical of Kabuki theatre, that lead the spectators to the need of actively select their object of interest and focus on one section of the scenic space. The show happening all around makes people watch it in a different way and more important to aknowledge the rest of the audience (figs. 5, 6).

CROQUIS PRIS AU THÉATRE, — par DAUMIER.

UN NOUVEAU THÉATRE MODÈLE.
Rien n'y a été négligé pour la commodité des spectateurs.

Fig. 2. *Un Nouveau théatre modéle. Rien n'y a été négligé pour la commodité des spectateurs*. Series Croquis pris au théatre par Honoré Daumier. Le Chiarivari, 30 Gennaio 1864. Lithograph.

Participation culture and the relation with the performance

Given these premises, the 'participation theatre' is growing in the last few decades, as a format that not only includes the spectator in the action, but also keeps it as main character.
There are various kinds of participation theatre and we can summarize them here [Pedullà 2021]:
– Immersive: the setting is unchangeable and the audience is placed in a landscape, with no chance to change the framework.
– Interactive: in many of those cases the audience stays in the auditorium and can participate to the show using vocals or gestures.
– Participatory: spectators aren't just spectators, but they act in the creative process as well. Theatre is often a social facility.
– Spect-actorial: the participation is full-field. To make this happen it is necessary that the participants are guided throughout the event, becoming in fact 'spect-actors': spectators whenever they watch what is happening and actors because they take action [Boal 1977].

Fig. 3. *Venere Gelosa*, Teatro Novissimo in Venezia. Acto III: Naxos island, Roy 's garden, by Giacomo Torelli, hand-cooloureted by Pierre Aveline and Privil de Roy, Paris 1643.

The shows that FFF by Roger Bernat and Rimini Protokoll propose, and that we're about to analyze, rely on the spect-actorial dynamics [4].
In the first '00s, the german collective Rimini Protokoll starts to work on developing theatre tools in order to give a different perspective of the relation between spectator and show: the audience is no longer a user of a pre-determined scene setting, but an active element of a ludic-experiential machine.
Here *Remote X* fits as a series of shows realized as a moving site-specific, or site-adjusted performance [Gislon, Schiocchet 2020]. In the title we find *Remote* as an indication for 're-mote controlled' and *X* as a general for the city in which the show takes place.
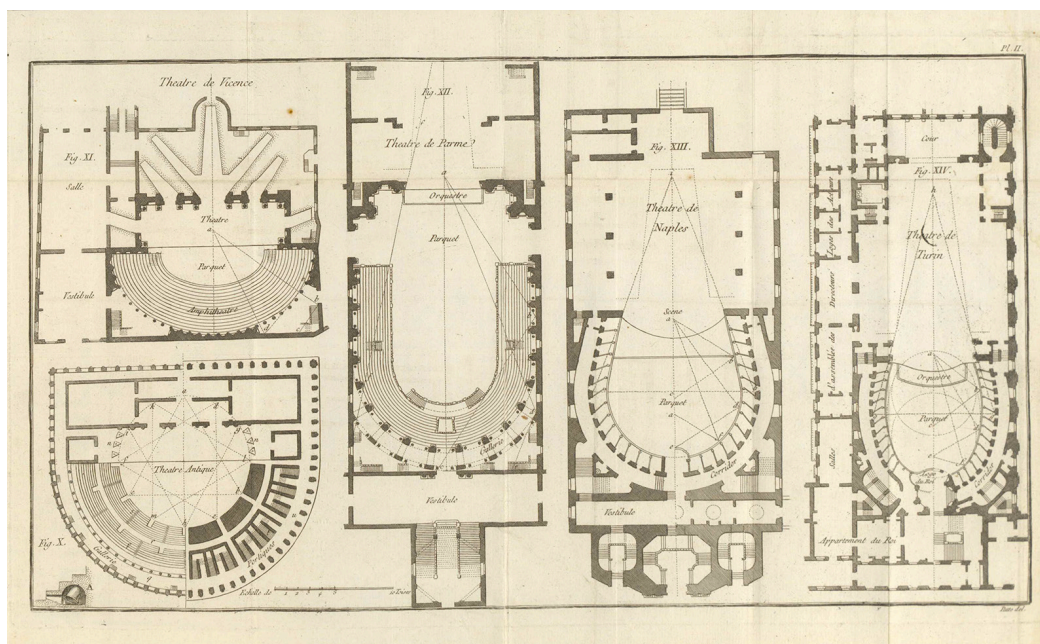
Fig. 4. P. Patte, *Essai sur l'architecture théatrale*, 1782.

The setting of the performance doesn't seem to be an artificial setting, nor in any way modified, but it impacts with the real space and it uses this as a playground without leaving any traces. This is possible by overlaying two identical spaces: the one created for the performance and the existing urban one. The map of the show matches with the urban map, giving the feeling that the playground is borderless and that the players/spectators can move in it with freedom. What happens is that the audience becomes avatar of flesh and blood in the game.
The path finds the same places from a town to another, as a cemetery, a church, a supermarket, a pedestrian crossing, underlining the recoursivity of the human culture.
The audience watches real life scenes as they were a theatre show. At the same time, the spectators of *Remote X* (figg. 7, 8) are attending a *pièce* and people passing by can see a performing event, even if without understanding what's going on.
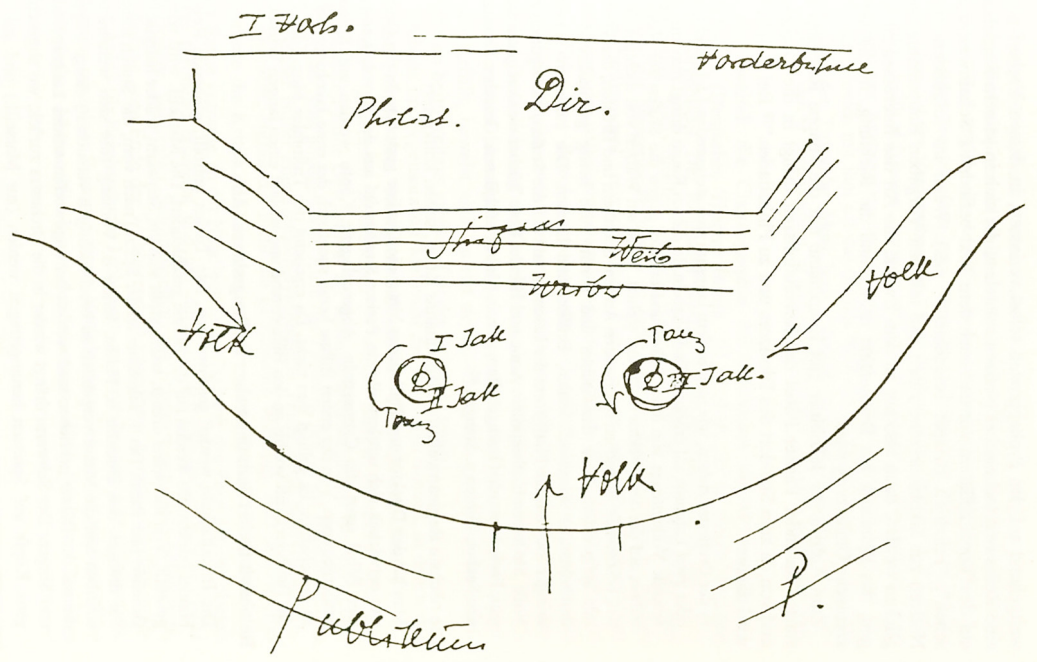
Fig. 5. Max Reinhardt. *Scheme of the Jacobin scene*. Festival in German rhymes by Gerhart Hauptmann, 1913.
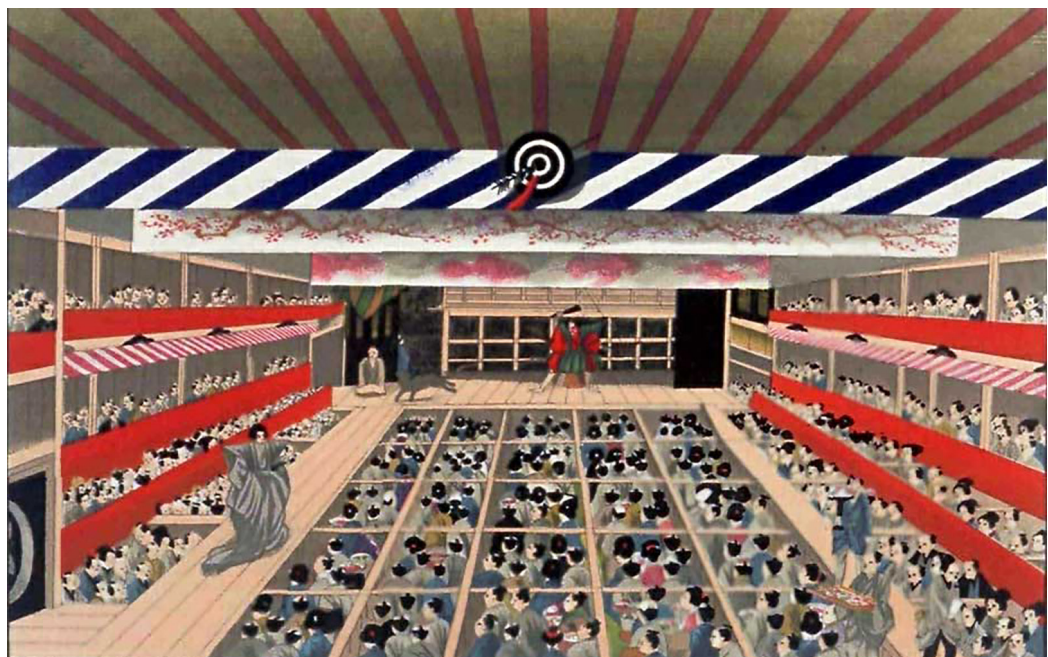
Fig. 6. JMW Silver. Performance Kabuki from *Sketches of Japanese Manners and Customs*, London, 1867.

In a similar way, the catalan director Roger Bernat, who's trained in the architecture field, approaches the theatre with a view strongly space-oriented. He departs from other contemporary theatre ideas and starts to experiment, studying the points of distance and contact between the scene and the audience.
Bernat mostly gets rid of the theatre as a building, turning back to the public space of the square or using buildings with free access, giving the audience a machine to use instead of a show to watch.
He uses squares that aren't closed to the people not involved in the performance. Roger Bernat says: "No se pretende 'privatizar' el espacio público. El público, con sus auriculares 'alquilados', puede mezclarse con transeúntes ocasionales sin que esto afecte la legibilidad de la pieza" [5].
Domini Públic, in 2008, is based on active participation of the audience and it's organized as a huge boardgame in which the spectators are the pawns, moved by the director in a public space of a square (fig. 9).
There are only two artificial elements added for the show: two signs with the words 'left' and 'right' written on in order to orientate the space. The mass movement which is created in the first part of the performance wants to focus the attention on the participants and their position in the square, revealing personality, creating an emptiness in the meaning of the space itself. The theatrical scheme 'question-answer-movement' recreates the social behaviour 'question-answer-identity'.
During *Domini Públic* the audience is pulled in a spiral structure "which is the shape of any boardgame, starting with the game of the goose" [Fratini 2009] and which doesn't allow the player to choose their direction nor to know what's about to happen, but just to follow the leads of the voice in the headphones.

Fig. 7. Remote X. Photograph by Luca D'Agostino.

Transitions of thoughts as conclusion

Exactly as it happens in videogames, creating a map of any scene setting is strictly tied to the construction of a tridimensional space in which something will happen.
That's what happens in *Remote X*, where the adaptation needs to follow each time the dramaturgical structure, the unavoidable places, and it grows starting from a virtual map and only on a second step being set in the real site. The bones of the performance follow theoretical guide lines that have to be found 'site-specific'.

When the human brain moves in a structure, it doesn't just interact with it but also creates a mental map of the places it passes through. If the spectator makes an unusual action in a specific place, that place would be memorized as a spot of interest in the mental map. Automatically, each spot will have a new meaning, different from the one it had before a certain action and each of them will grow in the perception that an individual will have of that place in the future (fig. 10).
The spectator of *Remote X* will have a physical and emotional memory of the areas of the city he's walked during the performance.
In the same way, the attentive spectator of *Domini Públic* would be able to reconstruct his movements in the square with surprising precision because, not being aware of what would happen soon, his mind somehow structured a useful spatial memory. It may happen that the viewer is asked to lie on the ground or jump, actions that he would never have done in a situation outside the event in question, therefore his perception of the square will be different from the daily one and he will find himself noticing new details and taking unusual landmarks.
Working in urban spaces means creating a system that overlays to another existing one, because the city itself is an artificial product with its own rules. It's necessary to analyze the basic rules of the urban space, which change changing the place, and to construct a mechanism that evolves with them.
Overlaying the real map and the fictional map in order to fade the borders between the two of them is easier considering that there isn't a proper physical break to determine the beginning or the ending of the performance. In the theatre shows or in any other show in places defined by the entrance, exit, stage, and auditorium, helped by the dark light, the audience notices a break between reality and fiction, but in the participative theatre in urban spaces there's apparently no break and the spectators are more likely to believe that they could act with full freedom, with no social rules.

Fig. 8. *Remote X*.
<www.zonak.it>.

Fig. 9. Roger Bernat, Domini Públic.
<www.zonak.it>.

In both the pièces we've analyzed, theatre goes back to everyday life, it's part of it again using digital technologies, merging directing and other disciplines such as drawing the environment, architecture, and simulation.
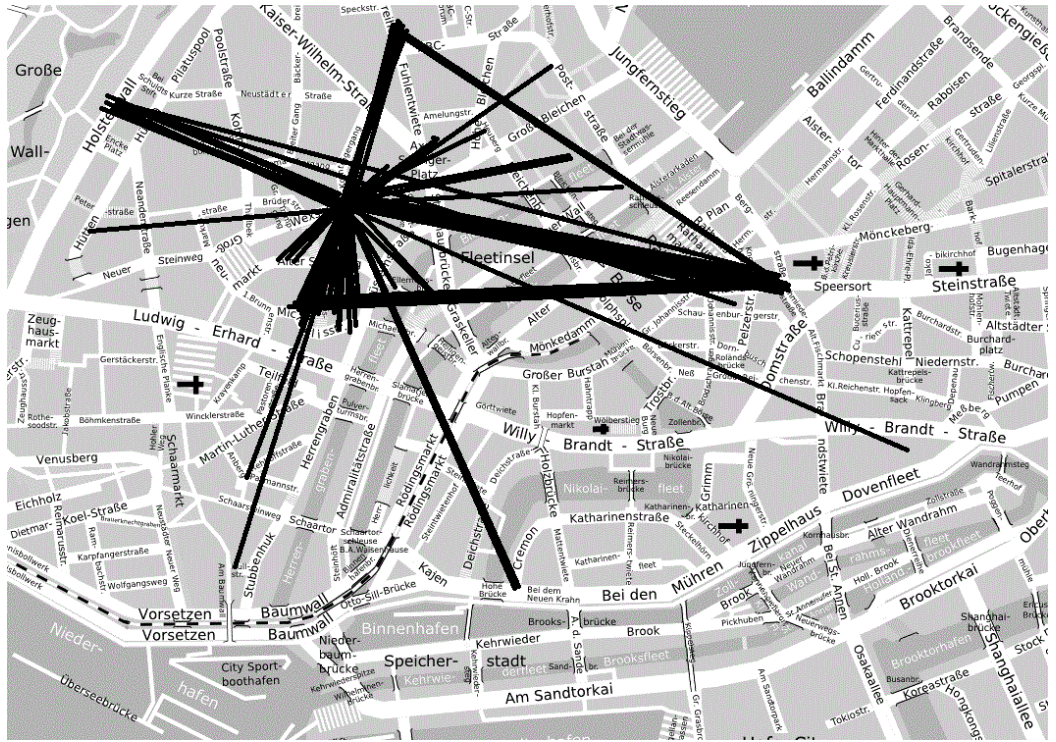
Fig. 10. Map of the movements of an ordinary person in the city.

Notes

[1] The expression 'material culture' is used by F. Fatta, in the Preface in Ciammaichella 2021, p. 7.

[2] See F. Fatta, Prefazione in Ciammaichella 2021, p. 8.

[3] The role of the innovations in the theatre machines field is studied in Ciammaichella 2021. In particular, the relations between sets and apparatuses in Venice between the sixteenth and seventeenth centuries are addressed, also through 3D digital reconstructions that explain the stage space and the position of the audience.

[4] Cfr. S. Berni (2022), *Teatro e Gioco. Due casi di studio: Rimini Protokoll e Roger Bernat*, Bachelor's thesis, Alma Mater Studiorum Bologna.

[5] <www.rogerbernat.info/dominipublic> (accessed 2 February 2023).

References

Arfara K. (2009). Aspects of a New Dramaturgy of the Spectator. Rimini Protokoll's 'Breaking News'. In *Performance Research*, 2009, pp.112-118.

Boal A. (1977). *Il teatro degli Oppressi.* Milan: Feltrinelli.

Ciammaichella M. (2021). *Scenografia e prospettiva nella Venezia del Cinquecento e Seicento. Premesse e sviluppi del teatro barocco.* Naples: La scuola di Pitagora.

Fagiolo M., Sturm S., *Le corti europee del teatro barocco. Disegni di scenografie fra Italia, Francia e Impero: le collezioni di Stoccolma e di Budapest*. Rome: Gangemi.

Fischer-Lichte E. (2016). *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*. Rome: Carocci.

Fratini R. (4 November 2009). *Se puede creer.* <www.tea-tron.com> (accessed 2 February 2023).

Gislon G.Z., Schiocchet M.L. (2020). O estranhamento do turismo controlado: no àudio tour Remote Buenos Aires do Rimini Protokoll. In *Urdimento,* Vol.2, No. 38, pp.1-28.

Marzo J.L. (2018). Se sospecha de su participación. El espectador de la vanguardia. In I. Duarte, R. Bernat (Eds.). *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans,* pp. 64-82. Murcia: Centro Párraga, Cendeac y Elèctrica Produccions.

Molina V. (2018). Carta breve para mirar a los actores (al modo de Jean du Chas). In I. Duarte, R. Bernat (Eds.). *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans,* pp. 12-38. Murcia: Centro Párraga, Cendeac y Elèctrica Produccions.

Pedini G. (2021). *Sei racconti. Teatri occidentali oggi.* Bologna: Pàtron.

Pedini G., Salvador M., Arcagni S., A. R. Galloway (Eds.). (2022). *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica*. Rome: Luca Sossella.

Pedullà C. (2021). *Il teatro partecipativo. Paradigmi ed esperienze. Focus su Roger Bernat_FFF* e *Rimini Protokoll.* Corazzano: Titivillus.

Sinisi S., Innamorati I. (2003). *Storia del teatro: lo spazio scenico dai greci alle avanguardie*. Milan: Paravia Bruno Mondadori.

Ventrone P. (2016). *Teatro civile e sacra rappresentazione a Firenze nel Rinascimento.* Milan: Le Lettere.

Authors
Laura Farroni, Università degli Studi Roma Tre, laura.farroni@uniroma3.it
Sara Berni, Università degli Studi Roma Tre, sara_berni@libero.it

To cite this chapter: Farroni Laura, Berni Sara (2023). Itinerari della rappresentazione. Transizioni tra spazio scenico e pubblico nel teatro partecipativo/Itineraries of Representation. Transitions between Scenic Space and Public Space in Participative Theatre. In Cannella M., Garozzo A., Morena S. (eds.). *Transizioni. Atti del 44° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Transitions. Proceedings of the 44th International Conference of Representation Disciplines Teachers.* Milano: FrancoAngeli, pp. 427-446.

 Isbn 9788835155119